

アクティビティを用いた教職科目の実践研究

——ウォーミング・アップ——

青 木 幸 子

1 はじめに

本研究の目的は、大学の教員養成課程において「学びを探究する教師」育成のための「教職科目」の在り方を、授業の実践研究を通して探究することである。教職科目の授業開発は単年で終わるものではなく、授業改善の過程を経て次年度以降へと継続するものである。よって、本稿では1年目の授業研究のなかでもとりわけ授業の「ウォーミング・アップ」にスポットをあて、「共創的学びを生成する」ためのアクティビティに注目し分析・検証したい。

筆者の提起する「共創的学び」とは、従来の学校において多く見られる知識注入型の学びとは性格を異にする。基本的には、学びを個人の頭のなかの活動としてのみ議論するのではなく、他者との相互交流のなかで、共同で意味を構築する創造的過程として位置づけ、重視している。筆者は、30年以上にわたる高校での実践を通し、生徒が共同的学びに参加し、他者と向き合い関係構築をするなかでそれぞれが自己変容する過程を探究してきた。生徒が授業における学びの主体となる共創活動が実現したとき、そこには、生徒の学びのみならず、教師にとっての学びも立ち現れることも明らかにしてきた。教室が、教師の一人舞台から、生徒たちの学びの舞台へとかわるとき、教師自身の役割が大きく変容するのである。教師は学びのプロデューサーとして、生徒たちが学びの具体的内容をイメージできるように提示し、参加の動機づけを工夫すべく、さまざまな学習活動のデザインが求められる。同時に、教師は生徒の学びを促進するファシリテーター、さらには、学びの主体である生徒の伴走者として、対話活動、リサーチワーク、ドラマワーク等の生徒の活動を支援することも必要となる。

ところが、ここで問題となるのが、教師を目指す学生たちの「学び」に対する認識である。多くの学生は、講義形式で一斉に知識を伝達する「チョーク&トーク」授業に慣れ親しみ、精選された知識を効率的に教える「知識注入型授業」を授業イメージとして抱いている。そこで、筆者は、教師を目指す学生たちに、他者との相互交流を通して学びを創出する体験、さらに言えば、教師を目指す学生自身が「学び方」を探究する主体となることで、「学び」に対する認識の変容を目指す「共創的学びの実践」を、本年度の教職授業の目標にしたいと考えた。

筆者は、学習プロセスにおける、身体的表現を重視した実践を行ってきた。他者と「語り合い、聴きあい、応じあい、深め合う」、同じ教室空間にいる仲間たちと、知識も身体もフルに活用しながら、共に新たなものを創造する、それこそが、学校教育の大きな意味と考えているからである。そこで、アクティビティを通し、全身で活動し、考え、表現し、学ぶ「共創活動」の実践をデザインするにあたり、まず、アクティビティを、具体的に、①リサーチワーク②ディスカッション③プレゼンテーション④ウォーミング・アップ⑤ドラマワークの5つのカテゴリーにわけて考えた。このなかで、現場の教師たちにもなじみの薄いのが「ドラマワーク」だが、これは、学生たちが、歴史上の人物や、文

学作品の登場人物のような「他者」になることで、フィクションの世界と、現実世界を往還しつつ学ぶ手法であり、身体・五感を駆使して学ぶという意味で、学びの全身化の柱の一つと考えている。実践した15回の授業のなかでは、リサーチワークの後に、プレゼンテーションとしてのドラマワークに挑戦させたり、アイスブレイキングとしてのウォーミング・アップを行ったり、そのなかにおいて、ドラマワークを使ったりと5つの手法を有機的に組み合わせ実践することで、15回の講義終了時に、学生たちが多様な手法を使った学習方法のデザインができるようになることを目標とした。

2 授業研究の経緯とねらい

今回の授業研究において、ウォーミング・アップ（通常はアイスブレイキングとよばれるもの）にスポットをあてたのは、学びのプロデューサーとしての教師が授業デザインのなかで、アクティビティの選択、グルーピング、時間配分等を考えるとき、そのアクティビティが起動し効果的に運用されるために重要となるのが、「ウォーミング・アップ」であると考えたからだ。「授業は受け身で聞くもの」という思い込みの強い学生たちが、居心地の良い空間のなかで、「思いを声に出す勇氣」「動き出せる身体」を創るための活動としてウォーミング・アップは必須である。本来ウォーミング・アップの一般的定義は、「本格的活動に先駆けて行う準備運動」である。よって、2回目以降のすべての講義は、「ウォーミング・アップ→メインプログラム→ふりかえり」という流れで授業デザインを行い、実践していったが、初日の授業においては、学生同士の心理的距離を近づけ、やわらかな場づくりを目指して、「ウォーミング・アップ」そのものを焦点化した活動を実践し、分析検証することとした。（15回講義の概要については最後の章で紹介する）

2-1 ウォーミング・アップのメニュー

第1回の講義で実践する「ウォーミング・アップ」のアクティビティメニューを選定するにあたり、筆者は、初対面の人々と一緒に、初めて「アクティビティ」に挑戦する学生たちの胸の内を想像してみた。「いったい何をやるのだろうか？」「自分にもちゃんとできるのだろうか？」「初めての人とどうかかわればいいのか？」「いったい、どんなことを学べるのか？」等、初対面の人とかかわることへの緊張感、失敗することへの恐れ、グループワークのメンバーと仲良くできるかどうかの不安、そんな気持ちを抱くだろう。

そこで、1回目の授業「ウォーミング・アップ」の全体像を次のように考えた。まず初めに、互いがうちとけ、気持ちがほぐれるような「出会いと交流」系のアクティビティで垣根を取り払う、続いて、「協力と集中」系のアクティビティを活用することで、チームにおける互いの関係がより密になることを目指す、そして、最後に「創造」系のアクティビティによって、学生同士が「共創的学びの実践」を楽しむ、これをアウトラインとしてプログラムをデザインすることとした。

プログラム作成にあたり、筆者が跡見学園中学高等学校において、新人教師を対象に行った「初任者教員研修講座」（2009～2012）を参考とした。新人教師に「あなたは、初任者研修プログラムで、何を学びたいですか？」と聞いたところ、次のようなコメントが返ってきた。「生徒が主体となって皆が協力できるようなワクワクする授業をつくりたい」「恥ずかしがりやの生徒たちでも、皆が意見を交わせるような人間関係づくりを学びたい」「チームで課題に取り組めるような、いろいろな方法を体験したい」「生徒と一緒にプロジェクトを立ち上げるヒントがほしい」「教室がいい雰囲気になる方

法を学びたい」等々、新人の教師は「有効な、具体的な、意味ある研修」を希求していた。10回にわたる研修講座のなかで、新人教師たちは、自ら体験したことを、明日の教育実践の場で生かすべく努力を続けていった。アクションリサーチ的かわりによって、変容していった教師たちの実践分析をベースにして、大学において教師を目指す学生にとっての魅力的な「教職科目のウォーミング・アップ」をデザインすることが重要だと筆者は再認識した。

「ウォーミング・アップ」の流れを「出会いと交流」系のアクティビティ→「協力と集中」系のアクティビティ→「創造」系のアクティビティと決定した後に、具体的アクティビティ選択においては、以下の三点を条件とした。

- ①グループ活動への導入に使えるもの
- ②身体・言語活動への導入に使えるもの
- ③筆者が実践・検証し、有効であったもの

これらの条件について、以下に具体的、かつ詳細に述べる。

①グループ活動への導入に使えるもの

見知らぬ人と同席したとき、私たちはどのようなことから話し始めるだろうか。多くの場合最初は互いの名前を述べるだろう。あるいは、いきなり名前を聞くのは失礼だと考えたとき「どこからいらっしゃいましたか？」とたずねるかもしれない。そして「…から来られたのですか？」から話が発展し「私もそこに住んでいたことが…」「うちの親戚がその近くにいて…」というように、話が進んでいくと、少し心理的に近くなったような気がするものである。この「近さ」の感じが、次第に、相手への親しさへと変わっていくことが多い。そこで、日常的な話題をベースにし、自然な会話によって参加者同士の心理的距離を近づけるようなアクティビティを考える。

②身体・言語活動への導入に使えるもの

2つ目の条件は、学生たちが、発話すること、演じる（何かになってみる）ことへの抵抗を軽減し、取り除くことを目指す。学生たちが「思いを声に出す勇気・動き出せる身体」を創っていくためには、失敗を恐れずに表現できる、居心地の良いやわらかな雰囲気づくりが重要となる。言語活動や身体動作をとまなう活動においては、その雰囲気づくりのなかで、参加者の人間関係のときほぐしが自然と行われていくからだ。学生たちの内面に、安心感・親近感・信頼感、さらには共感が芽生えることで、やわらかな空気が生まれることを、筆者はこれまでの実践から感じてきた。そこでまず、学生同士が教室を歩き回り、自然なかたちで互いに聞きあうことができるもの、お互いの物理的な距離を縮め、身体の緊張をほぐすもの。また言語活動においては、「笑ったり、考えたり、想像したり」できる素材を用意し、笑いのなかで親和的雰囲気を創り、同時にチーム全員が声を出し、息を合わせることで一体感を味わうものを提示する。

③筆者が実践・検証し、有効であったもの

アクティビティを選択するにあたり3つ目の条件は、筆者がこれまでに実践・検証し、有効であると考えたものとした。現在インプロやシアターゲーム、さらには俳優教育など、演劇的なアクティビティは数多くあるが、それらのなかには学校の教科学習では使えないものも多い。そこで、学校とい

う実践の場で、筆者がこれまでに実際に運用し有効であったと考え、またその技法がベースとなって、さらなる展開の可能性が感じられるものを提示したい。アクティビティは誰が行っても同様の効果が望めるものではないが、実際に運用を重ねるなかで、小さな課題を少しずつクリアするしか運用能力は育たない。たとえ上手くいかなくとも、アクティビティを運用することで、実践の場の空気が確実に変わっていくことを4年間の「初任者教員研修講座」において、強く感じたからである。

アクティビティの選択基準を決めた後、ファシリテーター役の教師である筆者が考慮すべきことについても吟味した。まず、アクティビティの内容をわかりやすく説明し、ワークの最中でも必要なサポートを行うこと。学生たちが戸惑ったままでワークが進行しないよう、全ての学生がワークを楽しめるよう進行を心がけること。学生たちの様子を見て、内容・時間配分を臨機応変に組み替える等、柔軟な運用に努めること。授業という限られた時間のなかでメニューを消化していかなければならないが、学生たちを観察し、可能な限りの対応をしていくこと。ワークの後、全員でふりかえりの時間をとり、学生たちがワークを省察し、上手くいかなかった点も含めて、学びの経験を共有することで、自身の学びの変化を省察することを重視したい。

2-2 プログラムの工夫

・メイク・ライン、メイク・リング

最初のアクティビティは、直接言葉を交わすことで学生たちの心理的な距離を近づけるものとして、いろいろな「ライン(列)」や「リング(輪)」を作る。学生たちは、教室を歩き回り、目が合った相手に住んでいる場所をたずねて、自分の立ち位置を決定していく活動である。住所をたずねあい、日常的な会話を交わしながらラインやリングを作るプロセス自体が、人が互いを知り合う自然な流れを反映するものである。他にも、誰でも話せる一般的な事柄として、誕生日など多様な質問が考えられるが、「どのあたりに住んでるの?」という問いは「距離的には、どちらが遠いですかね?」「来るまでにかかった時間は?」等、会話が自然なかたちで発展していける点でも優れていると考えた。

このアクティビティで並んだ後に、数を1~6まで順に数え、同一番号のメンバーが小グループを作ることとした。

・共通点さがし

同じグループメンバーの共通点をさがす第2のアクティビティは、「一緒のものがあるとなんだかうれしい」「親しみを感じる」という、人と人がお互い親しくなっていくプロセスを再現したワークである。共通点をさがしながら、「同じ?」「違う?」とメンバー全員が自然な流れのなかで確認しあい、「じゃあ、〇〇は?」など、次の提案がスムーズに生まれることがポイントとなる。「3分以内で5つ以上」と時間制限をすることで、メンバーが互いに協力するため会話が活性化することに加え、短時間でメンバーの共通点や相違点を見つけることで、お互いを知り合うきっかけづくりが期待できる。共通点さがしのワークから、小グループは輪になって座る。輪になることで、意見を述べている人の顔をまっすぐ見ることができ、互いの発言にしっかり注意が向き、グループとしてのまとまりや、連帯感が生まれやすくなるからである。

・どうぶつ はやくちあいうえお

続く3つ目のアクティビティ「どうぶつ はやくちあいうえお」は、学生たちが想像力を働かせ、声を出してみるワークである。この『どうぶつ はやくちあいうえお』（きしだ えりこ作 かたやまけん絵: のら書店）は、幼児から大人までに人気の「かるたえほん」である。全てひらがな表記のため、想像力をフル回転させないと、内容を映像化することが難しい。通常の「早口言葉」とは違い、「あんばんぱくぱくぱんだのぱんや・いかにかにがちょっかいかった…」のように、一回ではスムーズに音声化しづらいというところがポイントである。小学生から大学生まで、初任者研修、教師研修会、さらには企業研修等でも「どうぶつ はやくちあいうえお」を用いたが、スラスラ読めないことが悔しかったり、面白かったりするらしく、「漢字がほしい」と叫ぶ人が続出するアクティビティである。「ひらがなばかりで意味がわかんない」と言いながら、わからない箇所をグループメンバーが聞きあったり、とんでもないところで切ったために、頓珍漢な言葉ができて大笑いになったり、雰囲気が一気になごやかになることが多い。「自分の失敗」「わからないこと」こそが、グループワークを盛り上げる活性剤として大いに機能する点が優れている。

最後にグループごとに担当箇所の群読という「ショータイム」があるため、話し合いや声合わせのレッスンによって、グループのまとまりや連帯感が生まれやすくなるのもこのワークの利点である。声に出すことで身体表現の楽しさを体感してもらい、そのプロセスのなかで親和的雰囲気の醸成をも目指す。

・ホット・シーティング

集団づくりを目的とした活動に続いて、最後のワークは「ホット・シーティング」である。「ホット・シーティング」とは、誰かが、ある役になって椅子（「ホット・シート」とよばれる）に座り、他者からの質問に役の状態で答えるという「技法」である。「何かになってみる」ロールプレイは、人が新しい視点を手にいれるために非常に優れた手法である。つまり、「ホット・シーティング」では、ある役になっている人への質問とそれへの応答というやりとりによって、その役のキャラクターや取り巻く状況について想像を広げていくことができる。決めておいた事柄を行ってみせるのではなく、架空の世界でふるまいながら互いに理解を深めていく点で、まさに「プロセスとしての表現」を可能にするための仕掛けである。これは、「問うこと」と「役になって答えること」の応答により想像力が刺激され、思いがけない展開のなかで、新たなものの創出の瞬間を実感できる点でも有効な技法である。

今回は学生全員が知っている物語であり、それゆえにユニークな「問い」を発することが可能なものとして昔話「桃太郎」を素材とした。そして、登場人物は「桃太郎」「犬」そして「鬼の奥さん」とした。主人公「桃太郎」に「問う」ことで、参加者たちは「桃太郎」の世界に入りこみながら、想定外の「問い」によって新たな「桃太郎」像の発見に遭遇する可能性が大である。続く「犬」の登場により、既存のストーリーを超えた想像的活動がさらに刺激される。最後は「鬼の奥さん」登場で、「今、ここ」に集まったメンバー全員が、新たな「桃太郎」物語の創造活動を体験することを企図している。どんな「問い」がでてくるか、そして桃太郎、犬、鬼の奥さんが、いかなる応答をするか、予想不可能である。即興の楽しさを通して、共同して場を創っていく「共創的学びの体験」が、「ホット・シーティング～桃太郎～」の目標である。

・ふりかえり

最後に「ふりかえり」として、個々の学生たちが互いの感想に耳を傾けるなかで、異なる多くの考えに接し、差異を楽しみ、尊重すること、さらに、差異こそが、大きな学びの原動力であることに気づくことを目指したい。また、学生たちが今回のウォーミング・アップでの実践を実際の教育現場で生かすことができるよう、ウォーミング・アップで使った手法については、詳細な説明を行うだけでなく、プログラムデザインにおいて工夫した点にも言及する。今回のワークを実践するなかで、学生たちが心のなかで、いろいろ感じ考えたことを皆で共有することで、なごやかな居心地の良い空間を経験すると同時に、自身の学びの変化を再認識することを目指す。

3 ウォーミング・アップの分析・考察

今回のウォーミング・アップのプログラムを実施した対象学生は、筆者の担当する「教育原理」「教職概論」「教育方法論」「生徒指導の研究」「教育心理学」「生徒指導・進路指導の研究」の受講者全員である。実施対象人数、および、日時は以下のとおりである。

前期			
科目	受講者数	実施日時	実施講時
教育原理	38	4月11日	1講時
教職概論	67	4月15日	1講時
教育方法論	31	4月11日	5講時
生徒指導の研究	14	4月13日	2講時
後期			
教育方法論	11	10月7日	5講時
教育心理学	23	10月3日	4講時
生徒指導・進路指導の研究	22	10月3日	5講時
教育原理	13	10月4日	2講時

すべての講義の初日にウォーミング・アップのプログラムを実施したが、今回の分析対象は2013年前期「教育原理」受講生38名とした。理由は、学年構成と、学科構成が一番多様である点と、全ての教職科目講義の最初であることを重視したからである。

学生たちの気持ちをほぐし、親和的な雰囲気の中で協力体制を作り上げることを意図してウォーミング・アップをデザインしたが、実際の方はどのように展開されていったか、実際にマネジメントはできていたのかどうかを考察していきたい。

居心地の良い空間をつくるためには、授業開始までの場づくりにも配慮が必要である。どんな人と一緒に授業を受けるのだろうかと不安な面持ちで入ってくる学生たちが「ほっとした気分」を抱けるように、入ってきた学生一人ひとりに、筆者は声掛けをし、会話を交わした。その際の声のトーンや笑顔なども意識した。教師自身の「ワクワク」した気持ちは、学生たちに確実に伝播するからだ。

筆者が、簡単に自己紹介を行った後、ウォーミング・アップを開始した。

・メイク・リング

最初は、学生同士が多く視線を交わすことを目的にメイク・リングを選択し、学生の自宅から昭和女子大までの距離を物差しにして輪を作った。筆者は、輪の起点となって学生の活動の様子を観察した。積極的に話しかけている人、話しかけられることの多い人。アイコンタクトに抵抗のある人、ない人。学生たちの緊張は頬の筋肉と目線にあらわれ、緊張状態では頬の筋肉が硬直し、口角が上がらない。視線に落ち着きがなく、キョロキョロしてしまう学生も数人いる。ただ、教職につくことを目指している学生だけあって、他者とかかわることに慣れている人が多いように見えた。誰もが気軽に話せる内容を物差しにしたこともあってか、スムーズに輪が出来上がり、学生同士のファースト・コンタクトは無事に進行した。学生たちの並び順の確認のなかで、片道2時間半かけて来る人、静岡から新幹線通学をしている人がいることがわかり、その情報開示のなかで幾度も歓声があがった。距離をたずね、住まいをたずねる活動のなかでも、場の雰囲気に変容がみられたことを後に多くの学生が語っていた。

グルーピングを行うために、通学距離が一番近い人から1. 2. 3. 4. 5. 6 1. 2. 3. 4. 5. 6と番号を声出しし、同一番号の6名ずつが4グループ、7名が2グループで計6グループを作成した。

・共通点さがし

共通点さがしは、「あなたがそこまで話すのなら、私も話すわ」のような自己開示の互惠性を利用した活動である。偶然にグループになったメンバーの共通点を確認しながら、お互いの心理的距離を近づけることが目的である。今回は目に「見えるもの」や「見えないもの」などの指定をせず、「何でもあり」の共通点さがしであったが、目に見えない共通点をさがす方が、より自己情報の開示が必要となりハードルが高い。開示を促進させるために、やや急がせることがコツと考え時間は3分とした。

グループAがさがした共通点は、「髪が黒い、時計をしていない、メガネをかけていない、ピアスをしている、朝ごはんはパン」の5つ。このなかで自己開示が必要なものは「朝ごはんはパン」の1つだけである。Bグループの共通点は、「パンツルック、スマホ、ケーキが好き、楽器がひける、夏が好き」で、パンツルック以外は自己情報の開示が必要であった。さらに、グループCの共通点は、「兄弟姉妹がいる、共学出身、運動系の部活に入っていた、アルバイトをしている、パンよりごはんが好き」の5つ。すべて自己情報の開示が必要な共通点だった。このグループCは、次々と提示し、「じゃあ」とまた別の人が新たなアイデアを出し、自己開示を活発に行っていた。共通点をさがすことで、ちょっとした自己紹介に加え心理的距離を近づけるという狙いを、すぐにクリアしてしまった。このワークを行って、最初から「目に見えないものをお願いします」と指定していれば、グループごとのバラつきは小さくなったかもしれないし、ささやかな自己開示がもっと自然に行われたかもしれないと考える。6グループすべての発表の後は、大きな拍手がおこり、「やったねー」の声もあがり、一つのミッションを終えた安堵感のようなものが教室全体に漂っていた。

・どうぶつ はやくちあいうえお

今回のテキスト『どうぶつ はやくちあいうえお』は、すべてひらがな表記であるため、とても読みにくい。つまったり、間違えたり…、学生たちが苦労しながらも「失敗すること」「間違えること」で笑い合える状況を想定していた。

A:「あんばん ぱくぱく ばんだの ばんや

いかに かにが ちょっかい いか いかった

うしろで うろうろ うるさい うし」

B:「かばくんの かった かばん ばかに でかかった

きりんの きりぬき きりがない

のねずみの の あ, みずのなか! (〈正〉のねずみ みずのめ)

こぶた ぶったら たんこぶできたぶうぶう!!

めつき のわ あ, めつきの わるい めきつね! (〈正〉めつきのわるいめきつね)」

チームごとに分かれて担当箇所を群読するのが課題であったため、最初から「チーム」で練習に取り組む姿が見られた。小さい声で、一人で挑戦しようとするメンバーに対して、「一緒にやろう〜、せーの」と声をかける人がでたり、「先生、ヘルプ」と言って、援助を求めたり、「訳わからな〜い」と全員で失敗作を披露して笑い飛ばしたり、グループ活動は次第に活性化していった。正確に読むことに必死になるよりも、失敗して、皆で笑い飛ばすことも楽しいという空気が、場の雰囲気をなごやかにしていくように感じられた。

・ホット・シーティング

学生同士が、「ある役に対して問う」、「役になって答える」という活動である。通常、ウォーミング・アップで特定のドラマ技法を扱う場合は、後に行う本編のワークとの関連で意図的に取り上げるのだが、今回はウォーミング・アップのなかで、ドラマワーク特有のアクティング・アウト（ある役になったり、その役から離れたりすること）を体験することを目的として取り上げた。題材は昔話の「桃太郎」。桃太郎、犬、鬼の奥さんが登場する。ホット・シートに座った学生は役になりきって、ほかのメンバーからだされる質問に答えていこうというものである。本来、ホット・シーティングでは一人の人物がホット・シートに座り、質問に答えることが多い。しかし、初めての授業で、いきなりホット・シートに座ることは心理的負担が大きいと考え、今回は6グループそれぞれから一人ずつ選出された、もしくは、自ら名乗りでたメンバーが「桃太郎」「犬」「鬼の奥さん」となって答える方法とした。6人に、同じ質問をするわけだが、それぞれの答えが非常にユニークで、学生たちのコメントでも、「超・超おもしろかった」「ワクワクした」「またやりたい」と大好評だった。以下、発せられた問いのいくつかを紹介する。

桃太郎に対して…

- ・ どうして鬼退治に行ったのですか？
- ・ どうして人を家来にしなかったの？
- ・ どの家来が一番お気に入りでしたか？
- ・ 宝物は持ち帰ってどうしましたか？
- ・ 桃のなかにいたときは、どんなことを考えていたのですか？

犬に対して…

- ・ なぜ、きびだんごで家来になったのですか？
- ・ 3匹の動物に家来の上下関係はどうでしたか？
- ・ 犬種はなんですか？

- ・桃太郎に出会う前までは何をしていたのですか？
- ・鬼ヶ島から帰ってからの生活を教えてください。

鬼の奥さんに対して…

- ・なぜ鬼と結婚したのですか？
- ・正直、桃太郎と鬼とどっちについて行きたいですか？
- ・鬼さんとの一番の思い出は？
- ・今は、どんなふうに住んでいるのですか？
- ・桃太郎に言いたいことを教えてください。

・ふりかえり（質疑応答）

ウォーミング・アップでさまざまな体験をした学生たちの感想を紹介したい。「入学して最初の授業でものすごくドキドキしていたのですが、楽しくてあっという間に時間がすぎました。はじめて会った人と、こんなに早くに仲良くなれたのが不思議なくらいです」(M/T)、「高校に入学したときも、最初クラスになじめずに、学校に行くのがつらかったので、自分が教師になったら、生徒にそんな思いをさせたくないなと思っていました。今日やったワークは、すぐにでもできるような簡単なものなのに、そのなかで、いっぱいの人と話すことができ、ものすごくうれしかったです。教師になったら絶対にやりたいです」(K/U)、「自分は、小学校で放課後のお手伝いをしているのですが、今日やった「どうぶつ はやくちあいうえお」をさっそくやってみたいです」(R/T)、「ホット・シーティングがおもしろくて、もう、ワクワクしました。椅子に座るだけで、世界が変わるので、ほんとにマジックみたいでした。椅子に座る前は、ちゃんと答えられるかなと、ドキドキだったのに、皆がいろいろ質問してくれるので、なんだか、ワクワクしていっぱいしゃべりました。ものすごく楽しかったです、皆さん、ありがとうございました」(M/Y)。

一人の学生の「今日のような授業は、私は、はじめてでした。今まで授業というのは、先生が教える人、私たちは教わる人、だから、先生からいただいたものを、ありがたく受け取るのが正しい授業の受け方だと思っていました。でも、それは違うのかもしれないって今日、思いました」という発言が刺激となり、学生たちの感想は「学びとはなにか」に言及するような、より深いものへと発展していった。どのような活動も行ったままでは、その経験が次回には生かされにくい。互いに意見を交わし、傾聴するという経験こそが、互いを豊かにすることにつながることから、ふりかえりの重要性を改めて感じた。

4 実施してわかったこと

学生たちは、初対面同士で行うはじめてのアクティビティのプロセスのなかで、他者とつながるだけでなく、新たな何かが生まれることに、気づき感動していたことが、「教育原理」「教職概論」「教育方法論」「生徒指導の研究」「教育心理学」「生徒指導・進路指導の研究」の受講者全員に行った「ウォーミング・アップ」の「ふりかえり」コメントシートや語りから明らかになった（詳細分析は次稿に譲る）。もちろん、「共創的な学び」といっても具体的になんらかの成果物（プロダクト）を創ったわけではない。自分のなかに既にあった考えや思いをアウトプットしただけではなく、むしろ、他者とのインターアクションのなかで徐々に形作られていった考えや感覚を言語化すること、もしくは身

体表現として表すことによって、本人自身に新たな気づきや発見があったということが、学生たちの省察のポイントとなっていた。

そして、そのような「思いを言葉にし」「つながり」「変わっていく」ことを可能にする大前提が、今回のウォーミング・アップで目指した「居心地の良い場」であったことにも多くの学生が言及している。そこで「居心地の良い場づくり」に注目した学生のコメントをいくつか紹介したい。「…ドキドキして教室に入ったとき、先生がニコニコして、私に、お名前を教えてねって、いろいろ話しかけてくださったのが、ものすごくうれしかったです。高校の担任の先生と話しているような気がしてとても懐かしい感じがしました。思わず、先生と盛り上がったら、次に入ってきた人も、皆そんな感じになって、その続きで友達になれました。うれしかったです、感謝です」(K/T)、「…最初から、先生は、ずっとうれしそうにニコニコしていて、それが私にもうつった感じでした。先生が、私は三茶に住んでいまーすって言った言葉を皮切りに、メイク・リングが急に盛り上がりました。私が「桜新町」と言うと、いろんな人が寮？　じゃあ、愛ちゃん知ってる？　といろいろ聞いてくれたのもうれしかったです。「私、静岡から」っていう人がいてびっくりしました。新幹線？　大変～って言ってたら、千葉の端っから来る子が、私片道三時間って言ったので、びっくりでした。住んでる場所を聞くんってというのは、普通にやってることだけど、それだけで皆がうちとけたことは、驚きでした。次のメイク・リング、メイク・ラインは、誕生日、名前アルファベット、背の高さとか…ふりかえりのとき、皆でいろいろなアイディアを出し合ったこともすごく刺激的でした」(H/N)。

教師が心からワクワクして授業に臨む姿勢が、授業実践において大きい力をもたらすことを、これまで「情動の伝播」という言葉で筆者は強調してきたが、初回の実践において、学生たちは、明るく前向きな教師の姿勢の重要性を察知していた。

ほかにも、グルーピングについて言及するコメントも多かった。「私の学校は、一年間グループが固定されていて、それが嫌で嫌でたまりませんでした。先生としては、グループ学習を重視し、一年かけて、何かを達成させたいと思っておられたのですが、それは形だけで、ほんとうに意味がありませんでした。そんな風に今日改めて思ったのは、今日のグループづくりを体験したからです。たまたま通学距離で分類しただけのランダムなものでしたが、それだけに、見ず知らずの人と、触れ合えたのがすごく新鮮でした。先生は、毎回グループづくりはランダムで、最初のウォーミング・アップでアクロバティックになるとおっしゃいました。楽しみです。いろいろな人の、いろいろな意見を聞くことで、いろいろな発見があるのだということを、今日改めて気づきました」(M/K)、「…はじめて一緒になった人と、共通点さがして、盛り上がったのが印象的でした。「朝ごはんはパン？」ってKさんが聞いたとき、Sさんが「ごめんなさい、私、ごはんです」とあやまったのが、ものすごくかわいくて、皆で思わず、「いやいやいやいや、平気平気」、って言うと、Sさんが「紅白歌合戦見ますか？」「はーい、イエーッ」と、皆でハイタッチしました。それからは、共通点が見つかるたびに、ハイタッチで、ほんとうに楽しかったです。普通の自己紹介ではここまで仲良くなれなかったと思います。短い時間でしたが、皆で一緒に何かを見つける楽しさを久しぶりに味わいました」(A/S)。

学生たちを観察しているといろいろな個性がみえてくる。その多様なメンバーとの関係をうまく構築していくことが、アクティビティ運用の大きな狙いである。それぞれのメンバーが個性を打ち出しつつ、学びの集団を形成する「共創的な学び」の核となるものを、学生たちは初回の実践で気づき始めていた。

最後に「ホット・シーティング」について言及する。「今まで、カウンセリングの授業で、ロールプレイをやってきましたが、ホット・シーティングは、それとはまた異なって、ものすごく刺激的でした。自分では思いつかないことを、皆が次々に聞いてくることで、犬になった私の脳にいきなり、スイッチが入りました。「桃太郎についていったのは、きびだんごのためだけじゃない」って答えたあと、本当に自分が「犬」になりきっていたことに驚きました」(N/O)、「鬼の奥さんが、「桃太郎を訴えてやる」と言ったとき、私も確かにそうだと思います。今まで、一度だって、桃太郎について、なぜ、鬼ヶ島に行ったの？ 一体鬼が何をしたの？ と考えたことはなかっただけに、鬼の奥さんの訴えは切実に響きました。私は国語教師を目指していますが、主人公の気持ちを考えてみようというのではなく、主人公になりきって深く思い感じることは、全く違うことなのかもしれないと思うようになりました。これから、ホット・シーティングに何度も挑戦してもらいますと、先生がおっしゃったので、とても楽しみです。今、いじめの問題とか、不登校とか、いろいろな学校で起こる問題を、頭のなかだけで、いろいろ考えてきましたが、ぜひ、ホット・シーティングを使って、皆で一緒に考えたいです」(F/M)、「私は、皆が質問するたびに、もっともっと聞きたい気持ちが強くなっていきました。質問が想定外の刺激的なものだと、答えも深いものになっていくことに驚きました。今日、はじめて、ホット・シーティングをやりましたが、私は自分が教師になったら、必ず、これをいろいろな場面で使いたいと思います。今日は、クラスの皆と一緒に「桃太郎」の世界を創っていった気がして、とても充実した気持ちです」(H/S)。

ホット・シーティングを体験していない人からみると、「普通の」話し合い、例えば「いじめ」事例のとき、「どうしてKは、YがSを殴ったり蹴ったりするのを止めようとしなかったのでしょうか？」「あそこで、Kはどうするのがよかったのでしょうか？」といった問いをもとにした話し合いと、同じようなものであると考える人がいるかもしれない。しかし、それは学生たちが指摘するように、大いに違うものである。自分が問いを発するときに、答えてくれる相手が目の前に座っている状況が持つ力は強い。目の前に答えてくれる相手がいるからこそ質問を出しやすくなるし、他の人の質問に触発されて自分も質問を出すこともできるからだ。ウォーミング・アップにおいて、ホット・シーティングを体験したことで、学生たちは学びが能動的で探究的なものであることを感じ始めていった。自身で問いを見つけ、その問いの解決において、チームで挑戦することが、いかに豊かな学びにつながるか、そのプロセスをさらに探究していきたいと考え始めてくれたという意味において、初回のウォーミング・アップは成果をあげたと考えている。

5 今後の課題

学生たちが「学びを学ぶ」ために、教えるのではなく体験させ、体験による気づきを皆で共有しつつ、問題解決を志向する「共創的学びの実践」を目指し、筆者は1年間の授業を展開してきた。授業のベースにおいたのは、他者とのかわりのなかで、自らが意味を構築し表現することが学びであり、具体的には、学生が思いを声に出す勇気、動き出せる身体を育むことであった。今回の研究対象となった、第1回講義「ウォーミング・アップ」を皮切りに、全ての講義においてアクティビティを運用し、授業を展開していった。詳細なアクティビティやメインワークに関する分析検証については、次回論稿に譲り、ここでは第1回講義に続く、教育原理の概略を紹介する。

- 第 1 回講義 (4月11日): ウォーミング・アップ「メイク・リング」「共通点がし」
「どうぶつ はやくちあいうえお」「ホット・シーティング」
- 第 2 回講義 (4月18日): ウォーミング・アップ「2つのホントと1つのウソ」
メインワーク「思い込みについての教育的探究」
- 第 3 回講義 (4月25日): ウォーミング・アップ「あっち・こっち」
メインワーク「教師像のメタファーワーク」「よい授業って？」
- 第 4 回講義 (5月9日): ウォーミング・アップ「ポーズおくり」
メインワーク「忘れられないこと」(フリーズフレーム)
- 第 5 回講義 (5月16日): ウォーミング・アップ「ほめちぎり」
メインワーク『『からすたろう』から考える教師像』(ホット・シーティング)
- 第 6 回講義 (5月23日): ウォーミング・アップ「ブラインド・ワーク」
メインワーク「ネガポ (ネガティブ/ポジティブ)・ターン 見方が変われば学校は変わる」
- 第 7 回講義 (5月30日): ウォーミング・アップ「こんなパーティーどうかな？」
メインワーク「常識を打ち破れ～世界最高の旅～」(CM制作)
- 第 8 回講義 (6月6日): ウォーミング・アップ「私は木です」
メインワーク「世界の高校生に伝える日本」(プレゼンテーション)
- 第 9 回講義 (6月13日): ウォーミング・アップ「グループお絵かき」
メインワーク「偏見を打ち破れ」(解決志向アプローチ)
- 第10回講義 (6月20日): ウォーミング・アップ「彫刻リレー」
メインワーク「見つめ・つながり・響きあう」(以心伝心ゲーム)
- 第11回講義 (6月27日): ウォーミング・アップ「白紙の見立て」
メインワーク『風切る翼』(フリーズフレーム)
- 第12回講義 (7月4日): ウォーミング・アップ「スプーンとフォーク」
メインワーク「いじめ伝言板」(ホット・シーティング)
- 第13回講義 (7月11日): ウォーミング・アップ「ガッチャン」
メインワーク『歯形』(ホット・シーティング)(ドラマワーク)
- 第14回講義 (7月18日): ウォーミング・アップ「じゃんけん列車」
メインワーク「マララ・スピーチから考える」(ドラマワーク)
- 第15回講義 (7月25日): ウォーミング・アップ「インスタント物語」
メインワーク「あったらいいなこんな学校」(プレゼンテーション)

最後に「共創的学びの実践」の今後の課題として、学生たちの「声が生まれやすい」空間づくりのためのかわり方、仕掛け等の工夫について考えていきたい。

「声が生まれる」ということは、学生同士のコミュニケーションが活性化すること、つまり教師が学生たちの対話を促進することができ、そこに学生同士のインターアクションが生まれるということである。この課題を達成するために重要なのが今回のワークでも注目した「居心地の良い場づくり」であった。しかし、「居心地の良い場」は、情熱や志だけで生まれるものではなく、そこには、やはり「方法」が必要となる。その方法を我々は得てして自身の「経験」や「勘」「度胸」などで創造しがちであるが、それらに対して省察を行い、改めて「場づくり」に対する探究が必要となろう。

一人ひとりの学生の固有性に注目し、この場で起こっていることのプロセスに敏感なまなざしを向け、それを洞察し、それに対していかにかかわっていくかを瞬時に判断し動く即興力を身につけ、有

効なアクティビティのさらなる開発探究にこれからも尽力していきたい。学生たちを「共創的学び」に誘おうとする筆者自らが、自身の日々の実践に対し、深い省察力を育み、検証を続け、さらなる授業改革に挑戦することを、これからの課題としたい。

【参考文献】

- 青木幸子（2009）「語りを軸とした《共創教育》創出に関する研究」九州大学大学院芸術工学府学位論文
- 青木幸子（2010）「『声のプロジェクト』による共創教育の実践研究」跡見学園女子大学文学部コミュニケーション文化学科『コミュニケーション文化第4号』pp. 1～14
- 青木幸子（2011）「ドラマ手法を用いた小説読解の研究～「語り」とは、他者の存在を希求するよびかけなのだ～」跡見学園女子大学文学部コミュニケーション文化学科『コミュニケーション文化第5号』pp. 43～49
- 青木幸子（2012）「対話で深める学びのレッスン～「ムーンライト・シャドウ」をめぐる冒険」跡見学園女子大学文学部コミュニケーション文化学科『コミュニケーション文化第6号』pp. 40～51
- 青木幸子（2013）「ドラマ手法を用いた古典教材のレッスン～「伊勢物語・筒井筒」～」跡見学園女子大学文学部コミュニケーション文化学科『コミュニケーション文化第7号』pp. 23～33
- ドナルド・ショーン著 佐藤学・秋田喜代美訳（2001）『専門家の知恵』ゆみる出版
- 井庭崇＋井庭研究室（2013）『プレゼンテーション・パターン』慶應義塾大学出版会
- 木村裕一作 黒田征太郎絵（2002）『風切る翼』講談社
- きしだえりこ作 かたやまけん絵（1996）『どうぶつ はやくちあいうえお』のら書店
- マイケル J. マーコード著 清宮普美代・堀本麻由子訳（2004）『実践アクションラーニング入門』ダイヤモンド社
- 水野節夫（2000）『事例分析への挑戦』東信堂
- 丘修三作 かみやしん絵（2002）「歯形」『ぼくのお姉さん』偕成社
- 佐藤学（2009）『教師花伝書』小学館
- 高尾隆（2006）『インプロ教育：即興演劇は創造性を育てるか？』フィルムアート社
- 上田信行・中原淳（2013）『プレイフル・ラーニング』三省堂
- ヴァン・マーネン著 岡崎美智子・大池美也子・中野和光訳（2003）『教育のトーン』ゆみる出版
- 渡部淳＋獲得型教育研究会編（2010）『学びを変えるドラマの手法』旬報社
- 渡部淳＋獲得型教育研究会編（2011）『学びへのウォーミングアップ』旬報社
- 八島太郎（1979）『からすたろう』偕成社

（あおき さちこ 総合教育センター）